

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi dan tugas didalam kelas, namun proses terjadinya timbal balik (Fitrah, 2017:333). Pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang terlibat antara lain guru, siswa, kurikulum, materi, dan media. Pembelajaran akan menjadi kurang maksimal jika salah satu dari komponen tersebut tidak dilibatkan, contohnya media pembelajaran adalah komponen penting yang tidak dapat dipisahkan agar proses pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi.

Segala sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa merupakan makna dari pembelajaran. (Rayandra, 2011:22). Menurut Suprpto (dalam Rayandra, 2011:23) guru bertugas dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan informasi selain itu guru juga bertugas mendiagnosis kesulitan belajar siswa. Pada pembelajaran tematik guru juga menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, mengembangkan pembelajaran, serta menggunakan strategi dan metode untuk membuat pembelajaran yang berkesan pada siswa.

Menurut Efendi (2009:129) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dengan tema untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran yang disajikan dalam satu pembelajaran terpadu untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Salah satu mata pelajaran

yang masuk dalam mata pelajaran tematik terpadu yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia diberikan di sekolah dasar agar siswa memiliki pengetahuan gagasan dan konsep yang terorganisir mengenai benda sekitar yang diperoleh dari pengalaman (Munir, 2013:111). Pengalaman siswa diperkuat dengan materi pembelajaran yang konkret dan menjadikan sebuah pengetahuan baru bagi siswa.

Berdasarkan teori perkembangan dari Piaget yang menyatakan bahwa proses suatu pembelajaran harus sesuai dengan usia anak sekolah dasar, Anak usia sekolah dasar ditandai dengan mulai memiliki kecakapan berfikir logis hanya dengan benda-benda yang bersifat nyata (Syah, 2014:66). Siswa menjadi lebih mudah aktif dan kreatif dalam belajar jika menggunakan sesuatu yang nyata, contohnya dengan adanya media pembelajaran.

Briggs dalam Arsyad (2007:4), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari materi pembelajaran. Media pembelajaran yang berbentuk fisik akan mengkonstruksi pengetahuan siswa dan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan nyata yang ada disekitar melalui sebuah tema sehingga pembelajaran tematik diperlukan untuk mengantarkan siswa belajar mencari, mencoba dan melakukan sendiri aktivitas dalam belajar.

Guru juga membutuhkan media atau perangkat lainnya sebagai penunjang pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Guru membuat rancangan atau rencana untuk mengatur dan mengkondisikan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung karena

media pembelajaran digunakan ketika pembelajaran berlangsung dan tidak dapat dipisahkan.

Guru membantu siswa untuk mengembangkan sistem motorik atau proses berfikir siswa menjadi logis dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai fasilitator jika siswa mendapat kendala atau masalah yang dihadapi saat proses belajar. Adanya proses pembelajaran siswa dikelas dibuktikan dengan proses siswa membaca, menulis dan menghitung di lingkungan sekolah. Jika media pembelajaran tidak dilibatkan maka pembelajaran kurang efektif karena siswa hanya dapat membayangkan atau berfikir abstrak tanpa memahami konsep nyata yang diberikan oleh guru dikelas. Melalui media diharapkan pembelajaran menjadi aktif, inovatif dan efektif serta menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 8 September 2020 di SD Asy-Syadzili Malang, media yang digunakan guru pada saat dalam proses pembelajaran sudah baik, seperti menggunakan media visual serta menggunakan papan tulis untuk menggambarkan materi dan memberikan contoh gambar yang ada di buku paket siswa yang akan diajarkan untuk menjelaskan materi, akan tetapi karena minimnya pemakaian media dan alat peraga yang ada disekolah tersebut dan media yang digunakan kurang menarik, yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurang fokus akan pembelajaran.

Hasil wawancara tanggal 10 Oktober 2018 peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas I SD Asy-Syadzili untuk menanyakan tentang kendala yang terjadi di pembelajaran. “anak-anak banyak yang aktif

dalam pembelajaran mas. Cuman masih banyak yang kurang memperhatikan apalagi banyak yang gaduh ketika diajak keluar kelas dalam pembelajaran banyak yang kurang kondusif sehingga harus sabar mas, mergo kan sek cilik mas, kelas 1 jadine senenganne bermain sambil belajar, terus biasane media yang saya gunakan cuma menggunakan gambar yang ada dibuku kadang saya juga memberikan contoh contohne bentuk nyatanya seperti yang ada diluar kelas seperti contohne benda hidup seperti tumbuhan bunga, tumbuhan buah lumbok sama hewan yang ada diluar yang dipelihara sekolahan seperti kelinci.

Berdasarkan percakapan di atas dapat disimpulkan permasalahan yang terjadi adalah guru membutuhkan inovasi seperti media pembelajaran konkret untuk membantu siswa belajar agar siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna sehingga selalu ingat mengenai pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan di atas, peneliti berupaya untuk membuat sebuah solusi konkret dalam mengatasi hal tersebut yaitu dengan mengembangkan media *pop-up book*. *Pop-up book* adalah jenis buku atau kartu yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka (Febrianto, dkk, 2014: 148). Media *pop-up book* merupakan sebuah buku yang memiliki unsur 3 dimensi dan dapat bergerak ketika halamannya dibuka, memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan, memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik dan dapat mengembangkan kreativitas siswa serta merangsang daya imajinasi (Safri.M, 2017:107).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan analisis kebutuhan diatas, maka rumusan masalah yang ditemukan yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media *Pop-up book* tematik subtema 1 (lingkungan dan rumahku) di SD Asy-Syadzili Malang ?
2. Bagaimana kepraktisan media *Pop-up book* tematik subtema 1 (lingkungan dan rumahku) di SD Asy-Syadzili Malang ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

1. Mendiskripsikan kevalidan produk pengembangan *Pop-up book* subtema 1 (lingkungan dan rumahku) pada siswa kelas 1 di SD Asy-Syadzili Malang
2. Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan buku *Pop-up book* subtema 1 (lingkungan dan rumahku) pada siswa kelas 1 di SD Asy-Syadzili Malang

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa *pop-up book* yang dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal evaluasi dan disertai dengan gambar dan

dipadukan dengan pemilihan warna yang menarik, maka perancang memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Isi Media

Media ini berisi beberapa komponen yaitu :

a. Materi pembelajaran

Materi dalam media adalah tentang benda-benda hidup dan tak hidup, dan macam-macam benda hidup dan benda tak hidup.

b. Latihan soal

Tes diberikan untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang dicapai oleh siswa pada akhir kegiatan belajarnya.

2. Desain

a. Media berukuran A4 dengan tujuan agar tidak terlihat kecil oleh para siswa saat menjelaskan materi menggunakan media tersebut

b. Desain dengan menggunakan warna yang menarik disertai gambar pada halamannya

c. Bahan akan dicetak menggunakan kertas art paper dan karton,

d. Alat dan bahan yang digunakan berupa lem, gunting, double tape, penggaris

e. Proses pembuatannya berawal dari mendesain gambar, membuat cover, daftar isi, isi berupa deskripsi, gambar, soal-soal.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *pop-up book* dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa dalam materi benda hidup dan tak hidup. Adapun penting penelitian dan pengembangan media *pop-up book* melalui materi benda hidup dan tak hidup, sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Media *pop-up book* dengan materi benda hidup dan tak hidup diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman tentang materi benda hidup dan tak hidup.

2. Bagi pendidik.

Media *pop-up book* dapat digunakan guru sebagai sarana utama maupun pendamping dalam menyampaikan materi pelajaran.

3. Bagi peneliti

Pengembangan media *pop-up book* materi benda hidup dan tak hidup dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga bermanfaat bagi peneliti.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *Pop-up Book* ini memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi

- a. Siswa kelas I Asy-Syadzili Malang merupakan kelas rendah yang memerlukan wujud konkret saat pembelajaran, contohnya dengan penggunaan media *Pop-Up Book*.
 - b. Siswa kelas I Asy-Syadzili Malang meningkatkan karakteristik siswa menjadi lebih aktif dan berani baik sesama siswa maupun dengan guru
2. Keterbatasan pengembangan
- a. Pengembangan Media *Pop-Up Book* difokuskan pada pembelajaran tematik subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup Disekitarku
 - b. Penggunaan Media *Pop-Up Book* hanya digunakan pada kelas ujicoba yaitu siswa kelas 1 Asy-Syadzili Malang

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini peneliti akan menjelaskan istilah-istilah kata kunci pada judul skripsi tersebut, untuk memperoleh gambarannya yang jelas antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori yang telah ada, menciptakan ide-ide baru yang belum pernah dipakai sebelumnya.
2. Media pembelajaran adalah alat untuk membantu membangkitkan motivasi belajar siswa dan minat siswa, perantara untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran.
3. Media *Pop up Book* :

Media *Pop up Book* adalah jenis buku yang didalamnya terdapat lipatan yang dipotong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka dan dapat bergerak ketika halamannya dibuka memiliki gambar yang dapat ditegakan dan dapat membuat kreativitas siswa.

4. Karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar

Karakteristik siswa kelas I sekolah dasar masih berada pada tingkat operasional konkret umur 7-11 tahun. Siswa kelas I sudah dapat mengetahui benda-benda yang ada di sekitar akan tetapi belum dapat mengetahui benda hidup atau tak hidup di sekitar dan belum begitu bisa membaca dan menulis.

5. Pembelajaran Tematik

Pengembangan terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.